

**JP5237254**

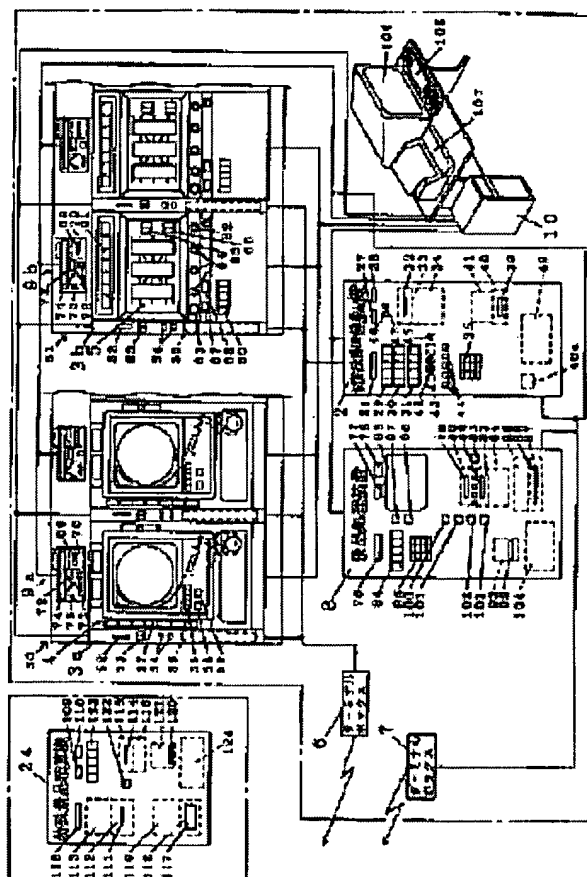
**Patent number:** JP5237254  
**Publication date:** 1993-09-17  
**Inventor:** UGAWA SHOHACHI  
**Applicant:** SANKYO CO  
**Classification:**  
- international: **A63F5/04; A63F7/02; G07F7/08; A63F5/04; A63F7/02; G07F7/08; (IPC1-7): A63F7/02; A63F5/04; A63F7/02; G07F7/08**  
- european:  
**Application number:** JP19920044135 19920229  
**Priority number(s):** JP19920044135 19920229

**Report a data error here**

**Abstract of JP5237254**

**PURPOSE:** To reduce the complexity when the valuables possessed by a player as a result of a game are used to play a game again.

**CONSTITUTION:** A game system is provided with game machines 4, 5 allowing players to use valuables stored in IC cards to play games, scores gained by the players as a result of games on the game machines 4, 5 are stored in the IC cards, valuables corresponding to the scores can be used for prize exchanges through a prize processing device 8, or the players can play games on the game machines 4, 5 with the valuables.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平5-237254

(43) 公開日 平成5年(1993)9月17日

(51) Int.Cl. <sup>5</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	7/02	3 3 7	8804-2C	
	5/04	5 1 2	8907-2C	
	7/02	3 2 8	8804-2C	
		3 3 2 B	8804-2C	
		7130-3E		
			G 0 7 F 7/08	S

審査請求 未請求 請求項の数 1 (全 19 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願平4-44135

(22) 出願日 平成4年(1992)2月29日

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(72) 発明者 鶴川 昭八

群馬県桐生市相生町1丁目164番地

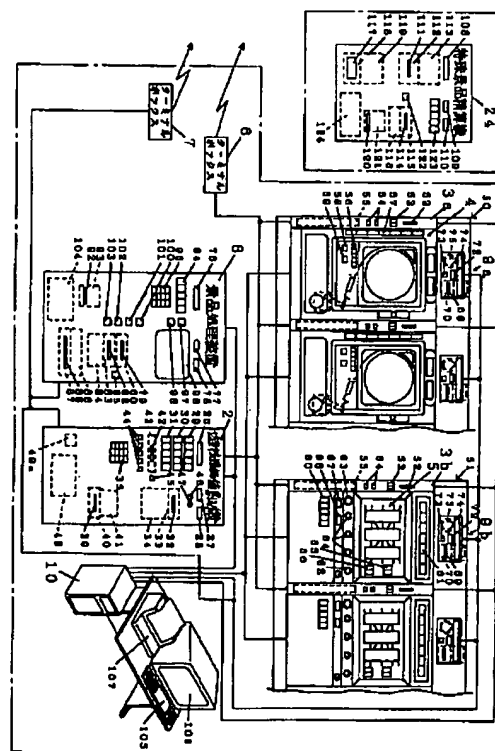
(74) 代理人 弁理士 深見 久郎 (外2名)

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

(57) 【要約】

【目的】 遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を使用して再遊技を行なう際の煩雑さを軽減する。

【構成】 ICカードに記憶されている有価価値を使用して遊技が可能な遊技機4、5が設けられ、その遊技機によって遊技をした結果遊技者の所有となった得点がICカードに記憶され、その得点に相当する有価価値を使用して景品処理装置8により景品交換を可能にするとともに、その有価価値を使用して遊技者が遊技機4、5により遊技が行なえるようにした。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技状態に応じて遊技者の所有となる有価価値が変動する遊技機を含む遊技用システムであって、

マイクロプロセッサとLSIメモリとを有し、遊技者により携帯され、該遊技者が所有する有価価値を特定可能な情報を記憶するための携帯型情報記憶装置と、前記遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を前記携帯型情報記憶装置の記憶情報によって特定される有価価値に加算する有価価値加算手段と、前記携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定される前記有価価値を景品交換に使用するための有価価値景品交換使用手段と、前記携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定される前記有価価値を用いて前記遊技機による遊技を可能にするための有価価値遊技使用手段を含むことを特徴とする、遊技用システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等のように、遊技状態に応じて遊技者の所有となる有価価値が変動する遊技機を含む遊技用システムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】この種の遊技用システムにおいて、従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技者が遊技機で遊技を行なっている最中にその遊技機の遊技状態に応じて得点が加算記憶され、その加算記憶されて遊技者の所有となった得点が遊技者に付与され、その付与された有価価値を使用して遊技者が所望の景品に交換できるように構成されたものがあった。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】一方、この種の従来の遊技用システムにおいては、遊技者が遊技の結果付与された有価価値を使用して再度遊技機で遊技を行なわんとする場合には、その付与された有価価値を所定の特殊景品に景品交換し、さらにその特殊景品を現金に交換してその現金を使用してたとえば遊技用記録媒体を入手し、その入手した記録媒体をたとえば遊技機に挿入して遊技を行なっていた。このように従来の遊技用システムにおいては、遊技の結果遊技者に付与された有価価値を再度遊技に使用するには、一旦現金に交換しなければならないという煩雑な交換作業が必要となり、遊技者にとって不便となる欠点があった。本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技機による遊技状態に応じて遊技者に付与されて遊技者の所有となった有価価値を使用して再遊技を行なう際の煩雑さを軽減することである。

## 【0004】

【課題を解決するための手段】本発明は、遊技状態に

じて遊技者の所有となる有価価値が変動する遊技機を含む遊技用システムであって、マイクロプロセッサとLSIメモリとを有し、遊技者により携帯され、該遊技者が所有する有価価値を特定可能な情報を記憶するための携帯型情報記憶装置と、前記遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を前記携帯型情報記憶装置の記憶情報によって特定される有価価値に加算する有価価値加算手段と、前記携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定される前記有価価値を景品交換に使用するための有価価値景品交換使用手段と、前記携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定される前記有価価値を用いて前記遊技機による遊技を可能にするための有価価値遊技使用手段を含むことを特徴とする。

## 【0005】

【作用】本発明によれば、遊技者が携帯している携帯型情報記憶装置の記憶情報により、その遊技者が所有する有価価値を特定可能となり、有価価値加算手段の働により、遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった有価価値が前記携帯型情報記憶装置の記憶情報によって特定される有価価値に加算される。また、有価価値景品交換使用手段の働きにより、その携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定される前記有価価値を景品交換に使用することが可能となる。さらに、有価価値遊技使用手段の働きにより、その携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定される前記有価価値を前記遊技機による遊技を行なうために使用することが可能となる。

【0006】つまり、有価価値遊技使用手段の働きにより、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を再遊技に使用する際にわざわざ一旦現金に交換する必要がなくなる。

## 【0007】

【発明の実施例】次に、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。

【0008】図1は、本発明に係る遊技用設備装置の全体の概略を示すシステムブロック図である。

【0009】図中12はホール別売上管理会社であり、CPU、RAM、ROM等を内蔵するホール別売上集計用の集中管理コンピュータ13が設置されている。このホール別売上管理会社12は、銀行21と提携しており、銀行21が発行した携帯型情報記憶装置の一例のICカード125（図3参照）の記憶領域の一部がこのホール別売上管理会社12に貸与され、その貸与された記憶領域に遊技使用が可能な遊技用価値が記憶されてプリペイドカードとして利用される。各遊技場1、11…とホール別売上管理会社12の集中管理コンピュータ13とは各遊技場1、11…に設置されているターミナルボックス6と通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。

【0010】なお、遊技場11については、遊技場1と同様の構成を有しているためにここでは、詳細な説明お

および図示を省略する。

【0011】図中19は景品交換管理会社であり、CPU、RAM、ROM等を内蔵する集中管理コンピュータ20が設置されている。この集中管理コンピュータ20と各遊技場1、11…に設置されているターミナルボックス7とが通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。図中14、15は、景品交換管理会社19に加盟している加盟店であり、それぞれに、CPU、RAM、ROMを内蔵する加盟店用管理コンピュータ18が設置されている。これらの加盟店用管理コンピュータ18およびターミナルボックス17と景品交換管理会社の集中管理コンピュータ20とが通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。この景品交換管理会社も銀行21と提携しており、銀行21が発行したICカード125の記憶領域の一部がこの景品交換管理会社19に貸与される。

【0012】図中21は銀行であり、CPU、RAM、ROM等を内蔵するコンピュータ等からなる中央装置22が設置されている。この中央装置22はデータベース23を含み、このデータベース23には、各遊技場1、11やホール別売上管理会社12、景品交換管理会社19、各加盟店14、15等の口座およびそれらの口座に預金されている預金金額等が記憶されている。データベース23内に図示された記号A、B、C、D、E、Fは、それぞれホール別売上管理会社12、遊技場1、遊技場11、加盟店14、加盟店15、景品交換管理会社19のそれぞれの口座を示し、図示された矢印は、ある口座から他の口座に矢印方向に金に移ることを意味している。

【0013】利用者（遊技者）は、遊技用価値書込機2にICカード125を挿入するとともに代金を投入することにより、投入代金の範囲内で遊技用価値がICカードの共通使用残額の領域148d（図4（b）参照）に書込まれる。なお、代金の代わりに挿入カードに記憶している貯玉データ（図4（b）の148e～148h参照）を使用して遊技用価値を購入してもよい。その場合には、貯玉データが所定のレートに従って遊技用価値に変換されて共通使用残額の領域148dに加算記憶される。なお、この共通使用残額は他の遊技場においても共通に使用できる性質のものである。利用者は遊技場に設置されている複数の遊技機の一列のカード式パチンコ機4やカード式スロットマシン5の中から遊技してみたいカード式パチンコ機4やカード式スロットマシン5に対応したカード処理機3a、3bに前記ICカード125を挿入する。そしてそのICカード125に記録されている遊技用価値（共通使用残額）を使用してカード式パチンコ機4で打玉を発射して遊技が可能となり、スロットマシン5でリールの回転が開始されて遊技が可能となる。

【0014】カード式パチンコ機4やカード式スロット

マシン5は、遊技の最中に遊技状態に応じて得点が加算記憶されるように構成されている。なお、この遊技状態に応じて加算記憶される得点を、たとえばホール用管理コンピュータ10等、遊技機4、5以外の場所で加算記憶するようにしてもよい。そして、遊技が終了すれば、遊技に使用した金額だけICカード125に記録されている共通使用残額が減額更新されてその残額が記録されたICカード125が遊技者に払出される。遊技終了時に遊技者所有の得点がある場合には、払出されたICカード125を持点書込処理装置9a、9bに挿入することにより、遊技機による遊技の結果遊技者の所有となる有価価値の一例の前記加算記憶された得点とその遊技場における遊技店コードとともにICカードの領域148e～148hに貯玉として書込まれ、持点書込処理装置9a、9bから利用者に排出される。なお、持点書込処理装置9a、9bをなくして、カード処理機3a、3bの方に持点書込機能を持たせるようにしてもよい。利用者は、その排出されたICカードを景品処理装置8に挿入する。この景品処理装置8では、挿入されたICカードの貯玉データの内当該遊技場の遊技店コードに対応する貯玉の範囲内で、特殊景品129（図5参照）との交換を可能にしたり、一般景品用レシート（図示せず）を発行したりする機能を有する。さらに、この景品処理装置8は、所定の入会手続を行なった利用者のICカード125に、会員である旨を証明する会員認証データを書込む機能を有する。発行された一般景品用レシートを利用者がカウンタに持参すればその一般景品用レシートに記録されている交換額の範囲内でタバコやチョコレート等の一般景品との交換が可能に構成されている。なお、一般景品用レシートを発行することなく、ICカードにより直接一般景品との交換ができるようにしてもよい。

【0015】遊技場1内に設置された遊技用価値書込機2、カード処理機3a、3b、カード式パチンコ機4、カード式スロットマシン5、景品処理装置8、持点書込処理装置9a、9bはそれぞれホール用管理コンピュータ10に接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。このホール用管理コンピュータ10は、CPU、RAM、ROM等を内蔵しており、遊技用価値書込機2による売上金額（遊技用価値売上金額）、遊技用価値使用金額、カード式パチンコ機4やカード式スロットマシン5の利益球数や不利益球数、景品処理装置8によって読取られたICカードの領域148eから148hのうち当該遊技場に対応する領域に記憶されている貯玉データ、一般景品用レシートを使用しての一般景品の交換額情報、ICカードの残額の増加更新情報、特殊景品の交換額情報等の遊技場から発生する種々の情報を集中管理する。なお、景品処理装置8によって発行された一般景品用レシートは、当該遊技場1でかつ当日限りという条件で景品交換することが可能なものである。

【0016】遊技場1に設置されている遊技用価値書込

機2による遊技用価値売上額(販売額)の内、ICカード125の貯玉データを使用した遊技用価値購入に関する売上額情報がターミナルボックス7を介して通信回線により景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20に伝送される。なおこのターミナルボックス7と集中管理コンピュータ20とは必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、遊技用価値売上額を集計してその集計金額を記載した伝票等を作成し、その伝票等によるオフラインにより遊技用価値売上額を集中管理コンピュータ20に入力してもよい。

【0017】また、遊技場内に特殊景品交換装置を設け、利用者が排出された特殊景品129をこの特殊景品交換装置に挿入することによりその挿入された特殊景品129に相当する金額の現金が利用者に払い出されるようにしてもよい。この特殊景品交換装置を設ける場合には、その特殊景品交換装置をターミナルボックスを介して景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20に接続し、特殊景品129の景品交換管理会社19への入庫額が集中管理コンピュータ20に伝送されるように構成するのが望ましい。

【0018】なお、この特殊景品交換装置や景品処理装置8を遊技場の外に設けられた景品交換所に設置してもよい。

【0019】一方、後述するカタログによる景品交換ではなく実際にこの景品を目で見て確かめて購入したいという利用者は、ICカード125を持参して加盟店14、15に行き、そのICカード125を加盟店14、15に設置されているICカード処理装置16に挿入し、加盟店14、15で販売されている商品やサービス等の販売対象からなる景品で自己の欲するものの種類や個数をICカード処理装置16に入力する。するとその入力された景品に相当する金額がICカード125の貯玉データから減算されて減算された後のICカード125が利用者に返却される。このようにして利用者は目で実際に景品を見て確かめて入手することもできる。なお、景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20と各加盟店14、15に設置されている加盟店用管理コンピュータ18は必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、遊技場1、11から送信されてきた景品番号や景品個数ならびにその景品番号に対応する利用者の住所、氏名、電話番号等を集計して伝票等に記入し定期的に一括してオフラインにより各加盟店14、15に送るようにしてもよい。

【0020】特殊景品を現金に交換する特殊景品精算機24が銀行21に設置されており、利用者は自己の所有する特殊景品を銀行21に持参しその特殊景品を銀行21に設置されている特殊景品精算機24に挿入して現金に交換することができる。この銀行21に設置されている特殊景品精算機24はターミナルボックス25を介して景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20に

通信回線で接続されており、特殊景品129の交換額がターミナルボックス25を介して集中管理コンピュータ20に伝送されるように構成されている。

【0021】景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20と銀行21のデータベース23とが通信回線により接続されており、集中管理コンピュータ20からデータベース23に次のような情報が伝送される。すなわち、遊技場1、11に設けられている持点書込処理装置9a、9bによって増額更新されたICカードの貯玉の増額更新額情報、遊技場1、11に設けられている遊技用価値書込機2を利用してICカードの貯玉データを用いて遊技用価値が販売されたその遊技用価値売上額情報、各加盟店14、15でのICカードの貯玉データを使用した景品の売上額情報(景品交換額情報)等が伝送される。一方、ホール別売上管理会社12の集中管理コンピュータ13からは、遊技場1、11における遊技用価値売上額の合計と遊技場1、11でICカードの遊技用価値が使用された使用金額合計との差額情報がデータベース23に伝送されてくる。

【0022】データベース23で、前記各種伝送されてきた情報に基づいて、各口座間で図示矢印で示した方向に金を移動させる。すなわち、ホール別売上管理会社の口座Aと各遊技場の口座C、Bとの間で遊技用価値売上金額の合計とICカード処理機3a、3bによって使用された遊技用価値の使用金額合計との差額だけ金を移動させる。遊技場1、11に設けられている遊技用価値書込機2を利用してICカード125の貯玉を用いて販売された遊技用価値の売上合計金額から手数料を差し引いた金額が景品交換管理会社の口座Fから各遊技場1、11の口座B、Cに移動する。各遊技場1、11に設けられている持点書込処理装置9a、9bによって増額更新されたICカードの増額更新額から特殊景品交換額および一般景品交換額を減算した額と各遊技場1、11が仕入れた特殊景品129の仕入れ代金に対し手数料を上乗せした金額の合計が各遊技場1、11の口座B、Cから景品交換管理会社19の口座Fに移動する。なお、実際には、口座FとC、Bとの間では、ICカード増額更新額から特殊景品交換額および一般景品交換額を減算した額の差額および特殊景品仕入れ代金(手数料上乗せ)と貯玉を用いて販売された遊技用価値の売上額(手数料差し引く)とが相殺された金額だけが移動するようになる。さらに、各加盟店14、15でのICカード125の貯玉を用いた景品の売上額(景品交換額から手数料を差し引いた金額)が景品交換管理会社19の口座Fから各加盟店14、15の口座D、Eに移動する。

【0023】図2は、遊技場の要部および銀行に設けられた特殊景品精算機を示す概略構成図である。

【0024】遊技場1に設置されている遊技用価値書込機2は、紙幣挿入口32が設けられている、利用者(遊技者)が紙幣を紙幣挿入口32から挿入することにより

その挿入された紙幣が紙幣識別器33で識別され、偽札等の不正な紙幣であった場合には利用者に返却されるが適正な紙幣であった場合には紙幣収納部34内に取り込まれる。一方、遊技用価値書込機2には、ICカード挿入口42が設けられており、利用者がこのICカード挿入口42からICカードを挿入する。するとICカード処理機43により挿入されたICカードの記憶領域148c(図4(b)参照)に会員認証データが適正に記憶されているか否か等の判断を含む適否判断が行なわれ、不適正カードの場合にはその旨を金額/残額表示器29により遊技場の係員に報知したり挿入カードを機内に回収したりする異常処理が行なわれる。前記投入紙幣に相当する金額が金額/残額表示器29により表示され、その表示額の範囲内で遊技用価値選択ボタン44を選択操作する。遊技用価値には、たとえば、1000円、2000円、3000円、5000円、10000円の5種類の金額があり、遊技用価値選択ボタン44を選択して押圧操作することにより前記5種類の遊技用価値のうち希望する額を指定することができる。この遊技用価値選択ボタン44を押圧することにより、その押圧操作によって指定された金額の遊技用価値が挿入されたICカードの共通使用残額の領域148d(図4(b)参照)に加算記憶される。その後、釣銭がある場合には紙幣払出し装置40が作動して紙幣払出口39から紙幣が利用者に払出される。なお図中49は制御部であり、遊技用価値書込機2を制御するためのマイクロコンピュータ等から構成されている。

【0025】この遊技用価値書込機2は紙幣等の貨幣の投入ばかりでなくICカード125の使用しても遊技用価値の販売が可能となる。つまり、遊技者が遊技機4、5により遊技をし、その遊技の結果後述するのに遊技者の所有となった得点が貯玉として記憶されたICカードが遊技者に払出されるのであり、そのICカードの領域148e~148hに記憶されている当該遊技場の貯玉データを共通使用残額として領域148dに移し換えて記録させ、そのICカード125の共通使用残額を用いて遊技機4、5による再遊技が可能となる。この場合には、ICカード125をICカード挿入口42に挿入する。するとICカード処理器43により挿入されたICカード125が適正カードであるか否かを識別し、不適正カードであった場合には前述した異常処理が行なわれる。挿入カードが適正なカードであった場合にはその挿入カードに記録されているカード情報がICカード処理器43により読取られ、次に利用者が暗証番号を暗証番号入力キー35から入力する。その入力された暗証番号が不適正な番号であった場合には金額/残額表示器29でエラー表示する。その際に挿入カードを回収するようにしてもよい。入力された暗証番号が正しい番号であった場合には挿入されたICカード125に記録されている貯玉データのうち当該遊技場において貯玉された

データが遊技店コードに従って割出され、その割出された貯玉データが金額/残額表示器29により表示される。利用者はこの金額/残額表示器29により表示された金額の範囲内で遊技用価値選択ボタン44を選択操作する。その選択操作はたとえば前記割出された貯玉データよりも高い金額を選択操作する等のように不適正な選択操作であった場合には、再遊技使用額表示器30によりエラー表示して遊技者の再操作を待つ。一方、選択操作が適正な操作であった場合には、再遊技使用額表示器30により選択された遊技用価値の額面とその遊技用価値の販売に伴う手数料との合計が表示される。利用者がその表示を見て確認ボタン45を押圧操作すれば、選択された額の遊技用価値が共通使用残額に加算更新された後ICカードが利用者側に排出される。そして、希望する金額の遊技用価値を購入した後のICカード125の貯玉データの算出すなわち挿入時のICカード125の当該遊技場に対応する貯玉データから販売された遊技用価値の金額と手数料とを減算する処理が制御部49により行なわれ、さらに、挿入されているICカード125に記録されている当該遊技場の貯玉データを前記算出された新たな残り金額に更新する処理が行なわれる。そして、更新された新たな貯玉データがカード残額表示器31により表示されると共に、新たな貯玉データに更新されたICカード125がICカード挿入口42から利用者側に排出される。この遊技用価値書込機2には、手数料設定部49aが設けられており、遊技場の係員がこの手数料設定部49aを操作することにより前述したICカード125を用いての遊技用価値の販売時における手数料(%)を設定することができる。

【0026】なお、図中26は書込機番号表示部であり、この遊技用価値書込機2の番号が表示される。また27は販売中表示器、28は販売中止表示器である。この遊技用価値書込機2が遊技用価値を販売している最中では販売中止表示器28が消灯して販売中表示器27が点灯表示される。逆にこの遊技用価値書込機2が販売中でなかった場合には販売中表示器27が消灯し、販売中止表示器28が点灯表示される。図中46は投入紙幣満杯表示器であり、紙幣挿入口32から挿入された紙幣により紙幣収納部34が満杯になりそれ以上紙幣が挿入できない状態になった場合にこの投入紙幣満杯表示器46が点灯または点滅表示され、投入紙幣が満杯になった旨を遊技場の係員に表示できるように構成されている。47は払出紙幣欠乏表示器であり、紙幣払出装置40によって利用者に払出すために貯留している釣銭紙幣が欠乏した場合にこの払出紙幣欠乏表示器47が点灯または点滅表示し、その旨を遊技場の係員に報知できるように構成されている。

【0027】この遊技用価値書込機2によって販売された遊技用価値(共通使用残額)を使用して利用者がパチンコ遊技を行なう場合には、遊技場1のパチンコ機設置

島50に設置されているICカード処理機3aのICカード挿入口52にICカード125を挿入する。このICカード処理機3aは、パチンコ機設置島50に複数台設置されている各カード式パチンコ機4に隣接して設けられており、それぞれの隣接するカード式パチンコ機4に対応するものである。ゆえに、たとえば図示左側のカード式パチンコ機4によって遊技を行ないたい場合には図示左側のカード式パチンコ機4の向かって左側に隣接しているICカード処理機3aのICカード挿入口52にICカード125を挿入する必要がある。ICカード挿入口52にICカード125を挿入してカード残額表示器53で表示される残額の範囲内で利用者がカード式パチンコ機4で使用せんとする金額を使用額選択ボタン54を操作して指定すれば、その指定された金額に対応する持点が持点表示器56に表示されて、打玉を遊技領域に弾発発射する弾球遊技が可能となる。そして、ICカード挿入口52から挿入されたICカード125の共通使用残額から前記使用額選択ボタン54によって選択された金額を減算した残金額がカード残額表示器53により表示される。一方弾球遊技に伴って遊技領域に打込まれたパチンコ球が入賞する等の所定の遊技状態が発生すればその所定の遊技状態の発生に基づいて所定の得点が遊技者に付与されるのであり、その付与される得点がデジタル表示用の持点表示器56に加算表示される。このように、カード式パチンコ機4には、遊技状態に応じて遊技者に付与される得点を加算記憶する機能を有する。一方、前記弾球遊技に用いられるパチンコ球数に相当する得点が持点表示器56で表示されている得点から減算されてその減算された後の得点が持点表示器56によって表示される。また、持点表示器56により表示される得点は得点レベル表示器57によりレベル表示される。すなわち、この得点レベル表示器57は複数の表示器をブロック状に積み重ねて構成されており、得点に応じた数の表示器が点灯してその得点をアナログ的にレベル表示するものである。なお、ICカード処理機3aにはマイクロコンピュータ等からなる制御部55が設けられている。

【0028】カード式パチンコ機4の上方には持点書込処理装置9aが設けられている。遊技者がカード式パチンコ機4に設けられている精算ボタン58を押圧操作した場合やカード式パチンコ機4が打止になった場合にはICカード125をICカード挿入／排出口69に挿入することにより、持点表示器56により表示されている持点到相当する有価価値が当該遊技場の遊技店コードに対応した領域(148e~148hのいずれかあるいは空き領域)に貯玉として記憶した後に持点書込処理装置9aから挿入カード125が遊技者側に払出される。すなわち、持点書込処理装置9aのICカード処理器70により持点表示器56に表示されている得点到相当する有価価値を貯玉データとしてICカードに記憶させ、そ

の記憶されたICカードがICカード挿入／排出口69から遊技者側に排出される。そしてその排出されたICカードは、他の遊技機による遊技や景品交換に使用される。なお、図中72は台番号表示部であり、この持点書込処理装置9aに対応するカード式パチンコ機4の台番号が表示される。73はトラブルボタンであり、カード式パチンコ機4に異常が発生した場合に遊技者によって操作されるものであり、その操作に応じてトラブル表示器74が点灯または点滅表示され、遊技場の係員にトラブルが発生したことが報知される。

【0029】遊技者がスロットマシン設置島51に設置されているカード式スロットマシン5により遊技を行なう場合も、前述と同様に遊技用価値書込機2によって販売された遊技用価値をICカード処理機3bのICカード挿入口52に挿入する。そして前述と同様に、カード残額表示器53に表示されている残額の範囲内で遊技者が使用額選択ボタン54を選択操作すると、その選択された使用額に相当する持点が持点表示器60により表示され、この持点表示器60により表示されている持点の範囲内で遊技が可能となる。遊技者は、まず持点使用ボタン62を押圧操作してカード式スロットマシンによる1回の遊技に使用する持点(賭点)を設定入力し、次にスタートボタン63を押圧操作する。すると、リールが回転を開始し、次に遊技者が複数のリールのそれぞれに対応して設けられているストップボタン64を押圧操作することにより、それぞれのストップボタンに対応するリールの回転が停止される。そして横3本と斜め対角線上に2本とからなる合計5本の当りライン上において、停止時のリールによって表示される識別上の組合せが予め定められた特定の識別情報の組合せになれば、所定の得点が加算記憶されて持点表示器60により加算表示されたり、あるいは、以降のゲームにおいて高確率で得点が与えられるボーナスゲームが発生したりする。このボーナスゲームを行なうことが可能な残り回数がボーナスゲーム残回数表示器65により表示される。図中66は払出点数表示器であり、1回のゲームの結果遊技者に付与される得点がこの払出点数表示器66により表示される。

【0030】カード式スロットマシン5の上方には持点書込処理装置9bが設けられており、この持点書込処理装置9bには、ICカード処理器70とICカード挿入／排出口69とが設けられている。遊技者がカード式スロットマシン5の精算ボタン67を押圧操作するとともにICカード125をICカード挿入／排出口69に挿入すれば、挿入カード125の当該遊技店コードに対応する領域(148e~148hのいずれかあるいは空き領域)に対し持点表示器60により表示されている持点到相当する有価価値が貯玉としてICカード処理器70により記憶され、その記憶されたICカードがICカード挿入／排出口69から遊技者側に排出される。そして



その排出されたICカードは、他の遊技機による遊技や景品交換に使用される。なお、図中53はカード残額表示器、55は制御部、61は持点表示器60によって表示される持点をレベル表示するための持点レベル表示器である。また68は遊技者が遊技を中断するときに押圧操作される中断ボタンである。図中、72は台番号表示部、73はトラブルボタン、74はトラブル表示器、75はスピーカーである。なお、ICカード処理機3a、3bと遊技機4、5とを一体に構成するようにしてもよい。また、遊技機4、5と持点書込処理装置9a、9bとを一体に構成するようにしてもよい。前記持点書込処理装置9a、9bにより、前記遊技機による遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を前記携帯型情報記憶装置の記憶情報によって特定される有価価値に加算する有価価値加算手段が構成されている。

【0031】前記ICカード挿入口42、暗証番号入力キー35、金額／残額表示器29、選択ボタン44、再遊技使用額表示器30、確認ボタン45、ICカード排出口36、カード残額表示器31、制御部49、ICカード挿入口52、使用額選択ボタン54により、前記携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定された前記有価価値を用いて前記遊技機による遊技を可能にするための有価価値遊技使用手段が構成されている。

【0032】前記カード式パチンコ機4やカード式ロットマシン5により遊技を行なった結果の得点が記憶されて遊技者に排出されたICカードは、遊技者によって景品処理装置8のICカード挿入口79に挿入される。その挿入されたICカードに記録されている有価価値がICカード処理器80により読取られその読取った貯玉（有価価値）が貯玉表示器94により表示される。この景品処理装置8では、新たなICカードを遊技に使用可能なICカードにしたりその読取った貯玉の範囲内で共通使用残額を増額更新したり特殊景品128を払出したりする。

【0033】景品処理装置8により新規ICカード125を遊技使用可能なICカードにする場合には、遊技者に規定の用紙に住所、氏名、電話番号等の必要事項を手書きで記入してもらい、その記入用紙を記入用紙投入口82に投入してもらうとともにICカード125をICカード挿入／排出口79に挿入してもらう。記入用紙投入口82に投入された記入用紙は、たとえばOCR等からなる文字読取装置83により読取られ、その後記入用紙が用紙収納部84に収納される。文字読取装置83で読取った結果識別可能と判断されれば可能な旨の表示をメッセージ表示器96により表示し、識別不可能であった場合には不能原因をメッセージ表示器96により表示する。そして、識別可能であった場合には、ICカード登録キー85を押圧操作する旨の表示をメッセージ表示器96により表示し、ICカード登録キー85を遊技者が押圧操作すれば、ICカード処理器80により会員認

証データ等の必要な情報を挿入カード125の領域148cに書込んでICカード挿入／排出口79からそのICカード125を排出する。なお、必要事項を手書きして入力する代わりに、既にICカード125の領域148bに記憶されている利用者のIDデータを読込んで入力するようにしてもよい。

【0034】次に、特殊景品128を払出す場合には、まず遊技者がICカードをICカード挿入口79に挿入する。すると、挿入されたICカードに記憶されている貯玉データがICカード処理器80により読取られ、その読取った貯玉が貯玉表示器94により表示される。次に、特殊景品払出キー97、一般景品交換用のレシート払出キー98、景品番号指定キー100のいずれかを選択して押圧操作する旨の表示がメッセージ表示器96により表示される。

【0035】遊技者が特殊景品の払出しを希望する場合には特殊景品払出キー97を押圧操作する。すると、テンキー95により交換額を入力する旨の指示がメッセージ表示器96により表示され、遊技者は、その指示にしたがってテンキー95により特殊景品の交換額を入力する。次に、確認キー102を押圧操作する旨の表示がメッセージ表示器96により表示され、遊技者はその指示にしたがって確認キー102を押圧操作する。すると、テンキー95で入力された金額に相当する特殊景品128が特殊景品収納部88から取出されて特殊景品払出装置87より特殊景品払出口86から遊技者側に払出される。その後、レシート発行装置93により取引内容を記録したレシートが印字されてレシート発行口92から遊技者側に払出される。

【0036】次に、遊技者が一般景品交換用の一般景品用レシートの払出しを希望する場合には、前述したメッセージ表示器96により各操作キー98～100のいずれかを選択操作する旨の指示が表示された段階で、遊技者が一般景品用のレシート払出キー98を押圧操作する。すると、テンキー95により一般景品用レシートの交換額を入力する旨の表示がメッセージ表示器96により表示され、遊技者がテンキー95により希望する一般景品用レシートの交換額を入力する。次に、確認キー102を押圧操作する旨の表示がメッセージ表示器96により表示され、遊技者が確認キー102を押圧操作することにより、レシート発行装置93から一般景品用レシートを印字してレシート発行口92から排出される。そして前述と同様に取引内容を記録したレシートが発行される。

【0037】

【0038】次に、利用者が自己のICカード125を使用し遊技場のカウンター等に備えられている景品カタログを見てカタログに記載されている景品を入手したい場合には、前述した各種操作キー97～102のいずれかを選択操作する旨の指示がメッセージ表示器96で表

示された段階で、利用者が景品番号指定キー100を押圧操作する。次に、景品番号をテンキー95から入力する旨の指示がメッセージ表示器96で表示され、利用者は、カタログ等を見て予め決めている希望の景品の景品番号をテンキー95から入力する。すると、景品個数指定キー101を押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器96で表示され、遊技者はそれにしたがって景品個数指定キー101を押圧操作する。次に、希望する景品個数をテンキー95から入力する旨の指示がメッセージ表示器96により表示され、利用者は自己の希望する景品個数をテンキー95から入力する。次に、確認キー102を押圧操作する旨の指示がメッセージ表示器96で表示され、利用者がそれにしたがって確認キー102を押圧操作することにより、カタログを利用した景品交換操作が終了する。

#### 【0039】

【0040】この景品処理装置8はターミナルボックス7を介して前述した景品カード発行会社19の集中管理コンピュータ20に接続されており、前述した新規ICカード125を遊技使用可能にする時に入力された利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項に関する情報が景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20に伝送される。さらに、前述したテンキー95から入力された景品番号や景品個数ならびに投入されたICカード125のカードナンバー等がこのターミナルボックス7を介して景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20に伝送される。集中管理コンピュータ20では、伝送されてきた利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項をその利用者が所持しているICカード125の番号と対応させて記憶しており、ICカード125のカード番号が伝送されてくればそのカード番号からそのICカード125の所持者の住所、氏名、電話番号等の必要事項を割り出し、その利用者の住所に近い加盟店の加盟店用管理コンピュータに景品番号とその個数情報ならびに景品の送り先である利用者の住所、氏名、電話番号等が送信される。そして、後日その加盟店から利用者の希望する景品が希望する個数だけ利用者に配達される。なお、図中104は景品処理装置8を制御するためのマイクロコンピュータ等からなる制御部である。また、76は装置番号表示部、77は作動中である旨を表示する作動中表示器、78は作動中止している旨を表示する作動中止表示器である。ICカード挿入/排出口79、テンキー95、メッセージ表示器96、特殊景品払出キー97、確認キー102、取引終了キー103、一般景品用のレシート払出キー98、景品番号指定キー100、景品個数指定キー101、制御部104、ICカード処理器80により前記携帯型情報記憶装置の記憶情報により特定された前記有価価値を景品交換に使用するための有価価値景品交換使用手段が構成されている。

【0041】図中10はホール用管理コンピュータであ

り、景品処理装置8、遊技用価値書込機2、カード式パチンコ機4、カード式スロットマシン5、ICカード処理機3a、3b、持点書込処理装置9a、9bと接続されている。図中105はキーボードであり、106はCRTディスプレイであり、107はプリンターである。また、前記ICカード処理機3a、3bはターミナルボックス6を介してホール別売上管理会社12の集中管理コンピュータ13に接続されている。

【0042】景品処理装置8から払出された特殊景品を現金に交換したい場合には、利用者は特殊景品128を銀行21にまで持参し、銀行21に設置されている特殊景品精算機24の特殊景品投入口114から特殊景品128を投入する。すると、投入された特殊景品128に見合った金額が精算額表示器123により表示され、利用者が確認キー122を押圧操作すれば、紙幣払出装置112が作動して紙幣収納部113内の紙幣が紙幣払出口111から利用者に払出されると共に、必要に応じて硬貨払出装置118が作動して硬貨収納部119内の硬貨が硬貨払出口117から利用者に払出される。その払出される紙幣や硬貨からなる貨幣の金額は精算額表示器123により表示された金額に一致するように制御される。その後レシート発行装置121が作動して所定事項が印刷されたレシートがレシート発行口120から利用者に発行される。なお図中124はマイクロコンピュータ等からなる制御部である。また108は精算機番号表示部で、109は作動中表示器、110は作動中止表示器である。また、この特殊景品精算機24がターミナルボックス20を介して景品交換管理会社の集中管理コンピュータ20に接続されており、特殊景品128の景品交換管理会社19への入庫数が集中管理コンピュータ20に伝送されるようになっている。

【0043】図3は、ICカードを示す斜視図である。ICカード125の裏面側の所定箇所には窪み部150が形成されており、この窪み部150にウェハ151が組込まれて固定される。ウェハ151は、基板127上に集積回路126が設けられているとともに、この集積回路126に電気的に接続されている複数の接触端子128が基板127に設けられる。この接触端子128は基板127の裏面側に露出しており、前述したカード処理器43、70、80（カードリーダライタ）がこの接触端子128に電気的に接触して所定の情報を読出したり所定の情報を書込んだりできるように構成されている。

【0044】図4の(a)は、集積回路126を示す概略構成ブロック図であり、(b)はRAMの記憶データを示すブロック図である。

【0045】集積回路126は、たとえばLSIで構成されており、その中には制御動作を所定の手順で実行することのできるCPU147と、CPU147の動作プログラムデータを格納するROM149と、必要なデー

タの書込および読出ができるRAM148とを含む。

【0046】さらに、集積回路126は、入力信号を受けてCPU147に入力データを与えると同時にCPU147からの出力データを受けて外部に出力する入出力インターフェース146と、図示しないが、パワーオンリセット回路、クロック発生回路、パルス分周回路(割込パルス発生回路)、アドレスデコード回路とを含む。

【0047】CPU147はパルス分周回路から定期的に与えられる割込パルスに応じて、割込制御ルーチンの動作を実行することが可能となる。また、アドレスデコード回路はCPU147からのアドレスデータをデコードし、ROM149、RAM148、入出力インターフェース146にそれぞれチップセレクト信号を与える。

【0048】入出力インターフェース146には、複数(図面上では8個)の接触端子128が接続されており、カードリーダライタからの所定のデータがこの接触端子128から入出力インターフェース146を介してCPU147に入力される。CPU147は、入力信号にตอบสนองして、かつROM149内に格納されたプログラムデータに従って、各種動作を行ない、かつ、所定のデータを入出力インターフェース146を介して接触端子128からカードリーダライタに出力する。

【0049】図4の(b)に示すように、RAM148は複数の記憶領域148a~148hを含む。領域148aにはカード番号が記憶され、領域148bにはICカード所持者の氏名、住所、電話番号等のIDデータが記憶され、領域148cには会員認証データが記憶され、領域148dには共通使用残額(遊技用価値)が記憶され、領域148e~148hにはそれぞれ遊技店コードとそれに対応した貯玉データとが記憶される。

【0050】図5は、特殊景品を示す正面図である。特殊景品129はプレート状の樹脂の一部に磁気ストライプ130が形成された磁気カードで構成されている。この磁気ストライプ130には、この特殊景品129が発行された番号である発行番号、この特殊景品129のセキュリティを向上させるためのセキュリティコード等が記録されている。さらに、特殊景品129の一部には、その特殊景品129の景品価値に見合った値打を有する金のチップ131が組込まれている。

【0051】図6は、前述したカタログを利用して景品を選択して景品交換を行なった場合に景品処理装置8から発行されたレシート132であり、図示したような情報が印刷されている。図5に示した特殊景品は磁気カードに限らず、ICカード、光カード(光ディスクメモリを利用したもの)、感熱式カード、バーコードを付したカード、パンチ孔を穿設したカード等、種々のもので構成してもよい。また、図3、図4に示したICカードでは残額情報を直接記憶し更新するようにしたが、残額情報をICカードに記憶することなく、カード番号を元にしてホール用管理コンピュータ10や集中管理コンピュ

ータ13、20において貯玉情報や共通使用残額情報を更新するといういわゆるカードの背番号管理を行なうようにしてもよい。

【0052】図7は、景品交換管理会社に設置されている集中管理コンピュータおよびその集中管理コンピュータに接続される各種機器を説明するための説明図である。

【0053】集中管理コンピュータ20には補助コンピュータ133が接続されており、この補助コンピュータ133にはCRTディスプレイ135とキーボード137とプリンタ136とが接続されている。補助コンピュータ133の電源スイッチ134に所定のオペレータが所持するキーを差込み操作することにより、キーボード137が能動化される。キーボード137には、遊技場(ホール)別のデータを集計するためのホール別集計キー138、加盟店別の売上を集計するための店別売上キー139、ICカード別の貯玉データを集計するためのカード別集計キー140、特殊景品の入出庫データを集計するための景品入出庫キー141、事故カードデータを集計するための事故キー142、プリンタ136により所定のデータを印字させるための印字キー143が設けられている。前記各種のキー138~143を操作することにより、前述したそれぞれのデータが集計されてその集計結果がCRTディスプレイ135により表示される(図8~図11)。さらにキーボード137には、数字等を入力するためのテンキー144、文字情報を入力するための文字情報入力キー145やその他の機能キーが設けられている。

【0054】図8は、景品交換管理会社の集中管理コンピュータによって行なわれたホール別集計情報を示す図である。

【0055】第1行目のB、Cは遊技場(ホール)の名称を示しており、2行目は集計されたデータの種類を示したものである。すなわち、「ICカード更新額」は、持点書込処理装置9a、9b(図1、図2参照)によって増額更新されたICカード125の貯玉データの更新額から特殊景品交換額および一般景品交換額を減算した額を意味し、増額更新の際に集中管理コンピュータ20に送信してきたデータの送信元であるターミナルボックス7の番号等によって、景品交換管理会社19が請求する請求先の遊技場が特定される。なお、景品処理装置8の処理機番号を元に請求先の遊技場を特定するようにしてもよい。増額更新データと共に遊技場コードをターミナルボックス7から集中管理コンピュータ20に送信させるようにしてもよい。「特殊景品出庫額」は、景品交換管理会社19からその遊技場に出荷された特殊景品129の金額を意味する。「再遊技使用額」は、ICカード125に記録されている貯玉を使用して再遊技を行なう際の遊技用価値(共通使用残額)の購入に使用された金額を意味する。そして、図示一番左の列は日付を示し

ており、さらに、ICカード更新額、特殊景品出庫額、再遊技使用額の合計と各請求額と差額が示されている。再遊技使用額の合計をB3またはC3とすると、 $B3 = B3' \times 1.35$ 、 $C3 = C3' \times 1.35$ となる。ここに、 $B3'$ 、 $C3'$ は、実際に再遊技に使用された額すなわちICカードの貯玉を使用しての遊技用価値の購入額であり、その額に対し手数料として35%を加算した額が合計額となる。また、景品交換管理会社19から各遊技場に代金を請求する請求額が算出されて表示される。ICカード更新額の場合には合計額B1がそのまま請求額となる。特殊景品出庫額の場合には、合計額B2に対し一定の手数料を上乗せした $B2 \times 1.01$ が請求額となる。再遊技使用額の場合には、実際に再遊技に使用された額すなわちICカードを使用しての遊技用価値の購入額 $B3'$ に対し一定の手数料を上乗せした $B3' \times 1.3$ が請求額となる。Cホールの場合も請求額の計算は図示するようにBホールと同じである。さらに、図8の一番下の行に示したカード請求額の差額が実際に景品交換管理会社19から各遊技場に請求される。また、持点書込処理装置9a、9bによりICカードに貯玉データとして書込まれた得点データの合計すなわち遊技場1が払出した景品得点の合計データを景品交換管理会社19の集中管理コンピュータ20に送信し、集中管理コンピュータ20では、その送信されてきたデータに基づいて遊技場毎の景品得点合計を集計して表示するようにしてもよい。その場合には、後述する図12に示す遊技場毎の遊技用価値（共通使用残額）使用額の集計データとこの景品得点合計データに基づいて、遊技場毎の利益を割出すことができ、遊技場の経理がガラス張り化されて脱税等を防止できる。

【0056】図9は、景品交換管理会社の集中管理コンピュータによって集計されたカード別集計データを示す図である。

【0057】図中、一番上の行にはICカードのカード番号が示されており、その下の行には前の月のICカードの貯玉金額が示されている。そして、10月1日から10月31日までの1日毎のICカードの貯玉の増額更新額と使用額が示されている。たとえば、10月1日にはカード番号12001のICカードが5,300円増額更新されているとともに15,000円使用されていることがわかる。そして、10月1日から10月31日までの1カ月の増額更新額と使用金額それぞれの合計が算出されて示され、前月残金額と増額更新額の合計との和から使用金額合計を減算した金額は10月31日現在におけるICカードの残額30,400円となる。なお、使用額欄の右側には使用種別欄が設けられており、Aは特殊景品交換、Bは再遊技使用、Cはカタログ景品交換を示す。

【0058】図10は、事故カードデータの集計を示す図である。図中一番左の列には事故カードのカード番号

が示されており、紛失カードの場合には紛失した者からの申告があってその後申告されたICカードのカード番号が登録される。たとえば図9のカード番号12003のICカードの場合には、10月1日に6,500円貯玉データが増額更新されたのを最後に全く使用や増額更新されていない。そしてこのカード番号12003の所持者から紛失した旨の申告が1990年10月2日にあったためにその申告によってICカードを事故カードとして登録するとともに図9の残高を示す金額の前に\*印が付されて表示される。一方、図10に示すカード番号12004のカードは残高が改ざんされたICカードであり、図9に示すカード番号12004の欄のデータを見てもわかるように、10月1日現在で貯玉金額が「0」になっているにもかかわらず10月1日に36,000円使用されているのであり、この10月1日時点で残高が改ざんされたことがわかる。ゆえに、この10月1日時点で事故カードとして登録されるのである。この残高が改ざんされた事故カードに対しては、図9に示すように、残高の数字の前に☆印が付されて表示される。図10に示した事故カード情報は、各遊技場1,11や加盟店14,15等へ送信され、それらの場所で事故カードが使用されれば即座に警報を鳴らす等して事故処理が行なえるようにする。

【0059】図11は、加盟店別売上データを示す図である。図中一番上の行は各加盟店の店名が示されており、その下の数字は、10月1日から10月31日までの各加盟店別のICカード125を使用しての売上金額が示されている。そしてその1カ月の売上合計が算出されて示され、その売上合計の下には各加盟店が景品交換管理会社19に支払う手数料が示されている。手数料としては、図示するように、売上合計の3%となっている。そして売上合計からその手数料を差し引いた残りの金額は景品交換管理会社19から各加盟店に支払われる振込金額である。

【0060】図12は、遊技場1における遊技用価値の売上および使用ならびに景品交換等に関するデータを集計したデータを示す図である。

【0061】図中、「遊技用価値売上額」とは、各遊技場1,11の遊技用価値書込機2によって販売された遊技用価値の売上額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月の売上額とその合計が示されている。

「遊技用価値使用額」とは、ICカード125の共通使用残額を使用してカード処理機3a、3bによって遊技用持点として加算された遊技使用額を意味し、10月1日から10月31日までの1カ月間の使用額の合計が示されている。「再遊技使用額」とは、ICカードの貯玉を使用して再遊技を行なう場合の使用額であり、実際に再遊技に使用される額すなわちICカードを使用しての遊技用価値の購入額 $b3'$ に対し手数料(35%)を加算した額となる。また、「手数料」とは、再遊技使用額

に対し遊技場が入手する手数料のことであり、図示するように、実際に遊技に使用される額すなわちICカードを使用しての遊技用価値購入額b3'に対し30%の手数料となっている。そして、図12の一番下の行に、遊技場が景品交換管理会社19に請求する請求額が示されている。

【0062】図中、「景品交換点数総額」とは、その遊技場で景品交換された額の合計であり、具体的には、一般景品交換額と特殊景品交換額とカタログを利用した景品交換額と貯玉額との合計である。また、「ICカード更新額」とは、ICカードに記録されている貯玉データを更新した更新額のことであり、具体的には、カタログを利用した景品交換額と貯玉額との和である。なお、カタログ景品交換額には、貯玉しておいた玉数を使用してカタログの景品と交換した額は含まれていない。

【0063】次に、本発明の別実施例を説明する。

(1) ICカード125に蓄えられた貯玉データを使用して遊技用価値を確保した場合と貨幣の投入等によって遊技用価値を確保した場合とを区別する情報をICカード125の集積回路126に記憶させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技用価値売上額(図12参照)を集計する際に、再遊技時における貯玉データを使用しての売上を算出することが可能となる。

【0064】(2) 再遊技時における貯玉データを使用して確保した遊技用価値に使用制限を設けるようにしてもよい。たとえば、貯玉データを使用して遊技用価値を確保した遊技場においてのみ使用可能にしたり、その遊技場とその系列店においてのみ使用可能としたり、その遊技場の属する所定の地域内において使用可能としたりさらに、その遊技用価値に使用有効期限を設けるようにしてもよい。なお、このような制限を設ける場合には、ICカード125の集積回路126に、前記確保された遊技用価値毎に対応する遊技店コードを記憶し、カード使用時に遊技店コードをチェックし、そのICカードが使用し得るか否かをチェックする必要がある。

【0065】(3) ICカード125を再遊技に使用する際の前述した手数料をなくしてもよい。また、この手数料をICカード125の集積回路126に記憶するようにしてもよい。そのようにすれば前述した手数料設定部49aは不要となる。手数料を集積回路126に記憶させる場合には遊技店コード毎に対応させて各遊技店の手数料を記憶させる必要があり、貯玉が行なわれた遊技店のコードすなわち手数料を設定した遊技店のコードを記憶する。このようにすれば、他店で再遊技する場合の手数料を順当なものにすることができる。なお、手数料を貯玉が行なわれた遊技店の利益とすることも可能であるので、手数料を遊技店が決めた再遊技が可能な遊技店に特に制限を設けない場合にも、各遊技店の手数料収入を順当なものにすることができる。

【0066】(4) 貯玉を使用して再遊技を行なう際

に、必要に応じてある遊技場において1日に使用できる貯玉使用額に上限を設けてもよい。

【0067】(5) ICカード125の集積回路126に記憶されているカード番号、セキュリティコード以外の一部または全部の記憶情報をホール別売上集中管理コンピュータ13や加盟店別売上・ホール別景品交換集中管理コンピュータ22に記憶させ、前記各カードの使用時にそのカードに記憶されている情報と前記集中管理コンピュータ13、20に記憶されるカード情報とを照合していわゆる背番号管理を行なってもよい。

【0068】(6) 特殊景品129を用いることなく、ICカード125の集積回路126に記憶されている貯玉データを直接現金化できるようにしてもよい。

【0069】(7) 景品処理装置8を、前述した特殊景品払出機能、一般景品用レシート払出機能、カタログを利用した景品交換機能等の各機能毎に複数の装置に分けて構成してもよい。また、景品処理装置8の操作を遊技店の店員に行なわせるようにしてもよい。

【0070】(8) ICカード125を遊技用価値書込機2に挿入して遊技用価値を書込む際に、貨幣を遊技用価値書込機2に投入する代わりに、挿入されたICカード125の記憶情報からそのICカード125を所持している遊技者の銀行での口座を呼出し、その口座内の預金の一部を使用して遊技用価値をICカード125の集積回路126に記憶するようにしてもよい。つまり、遊技用価値の購入に際しての決裁を、銀行POSを利用してリアルタイムで決裁するようにしてもよい。その場合の遊技用価値書込機2と銀行21とのデータのやりとりは、ホール別売上集中管理会社12の集中管理コンピュータ13を経由して行なってもよいし、また、その遊技用価値書込機2が設置されている遊技場と銀行21との間で直接データの送受信を行なうようにしてもよい。なお、銀行POSを利用してリアルタイムで決裁を行なった場合には、遊技用価値の購入金額がその遊技者の口座内の預金から減額されるとともに遊技用価値を購入した遊技場の口座内の預金にその購入金額が加算される。

【0071】(9) ICカード125にクレジット機能を付与してもよい。つまり、ICカード125を用いて景品交換あるいは遊技を行なう場合に、そのICカード125の集積回路126に記憶されているIDデータに基づいて本人確認を行なった上で遊技者が希望する金額分与信を行ない、その与信された金額を使用して景品交換や遊技が行なえるようにしてもよい。そして、そのIDデータに基づいて銀行内におけるその遊技者の口座を特定し、後日その口座内の預金から引落とすようにする。

【0072】(10) 遊技場内でICカード125が使用されるたびに、その遊技場内における使用回数等のスタンプデータをICカード125の集積回路126に累積記憶させ、そのスタンプデータが所定量に達した場

合にその遊技者にある特典を付与するようにしてもよい。

【0073】(11) ICカード125の集積回路126に記憶されているIDデータに基づいて、遊技場において遊技者毎に遊技行動パターンを把握するようにしてもよい。たとえば、遊技者毎に、どの遊技機でいつどのくらいの時間遊技を行なったか等の遊技履歴をホール用管理コンピュータ10により集計し、その遊技者の遊技機に対する好み等を把握し、新たな機種の遊技機を設置した場合にダイレクトメール等を利用して遊技者にその旨知らせるようにする。

【0074】(12) 遊技機4、5による遊技の結果遊技者の所有となる有価価値を打玉あるいはコインの形で払出し、それを玉計数器あるいはコイン計数器で計数してその計数結果をICカードに貯玉データとして記憶させてもよい。

【0075】

【発明の効果】本発明は、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を遊技に使用する際にわざわざ一旦現金に交換する必要がなくなり、遊技の結果遊技者の所有となった有価価値を使用して再遊技を行なう際の煩雑さが軽減される。また、遊技者が所有する有価価値を特定可能な情報が記憶されている携帯型情報記憶装置が、マイクロプロセッサとLSIメモリとを有する高機能なものであるために、その携帯型情報記憶装置を利用した種々の情報処理やサービスを行ないやすくなる。

【図面の簡単な説明】

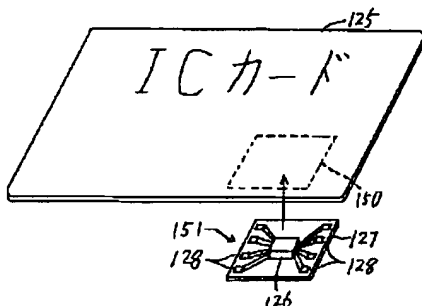
【図1】本発明に係る遊技用システムの一例の概略を示すシステムブロック図である。

【図2】遊技場の要部を示す構成図である。

【図3】ICカードの分解斜視図である。

【図4】ICカードの集積回路を示すブロック図である。

【図3】



【図5】特殊景品を示す正面図である。

【図6】レシートの印字内容を示す正面図である。

【図7】景品交換管理会社の集中管理コンピュータおよびその集中管理コンピュータに接続される各種機器を示す説明図である。

【図8】景品交換管理会社の集中管理コンピュータによって集計されたホール別集計データを示す図である。

【図9】景品交換管理会社の集中管理コンピュータによって集計されたカード別集計データを示す図である。

【図10】景品交換管理会社の集中管理コンピュータによって集計された事故カードの集計データを示す図である。

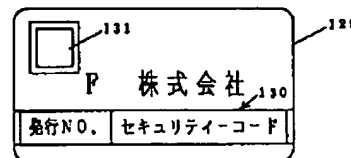
【図11】景品交換管理会社の集中管理コンピュータによって集計された加盟店別売上データを示す図である。

【図12】遊技場における遊技用価値の売上および使用に関するデータならびに景品交換に関するデータを示す図である。

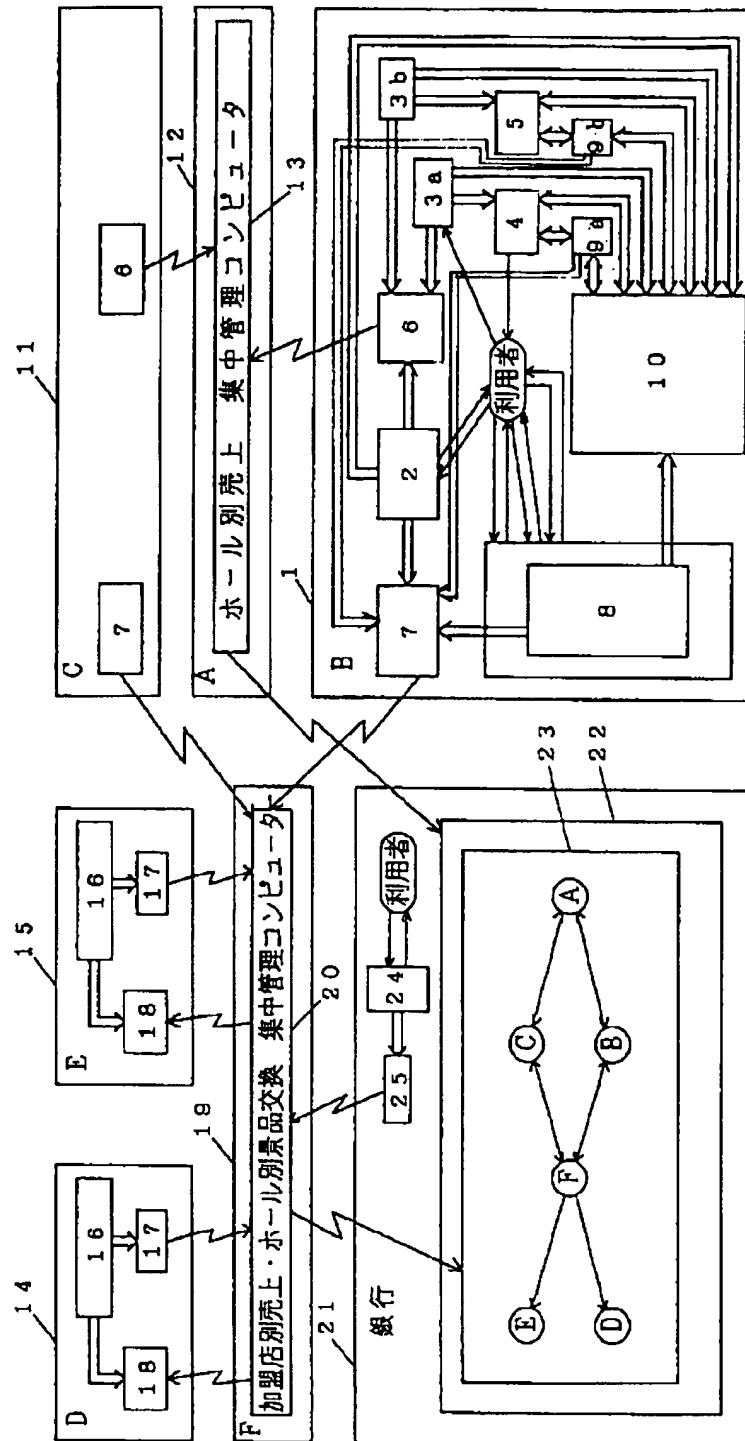
【符号の説明】

1は遊技場、2は遊技用価値書込機、3a、3bはカード処理機、4はカード式パチンコ遊技機、5はカード式スロットマシン、8は景品処理装置、10はホール用管理コンピュータ、13はホール別売上集中管理コンピュータ、20は加盟店別売上・ホール別景品交換集中管理コンピュータ、42はICカード挿入口、35は暗証番号入力キー、29は金額/残額表示器、44は選択ボタン、30は再遊技使用額表示器、45は確認ボタン、31はカード残額表示器、49は制御部、52はICカード挿入口、53はカード残額表示器、54は使用額選択ボタン、79はICカード挿入排出口、95はテンキー、94は持点表示器、97は特殊景品払出キー、102は確認キー、103は取引終了キー、98はレシート払出キー、100は景品番号指定キー、101は景品個数指定キー、125はICカードである。

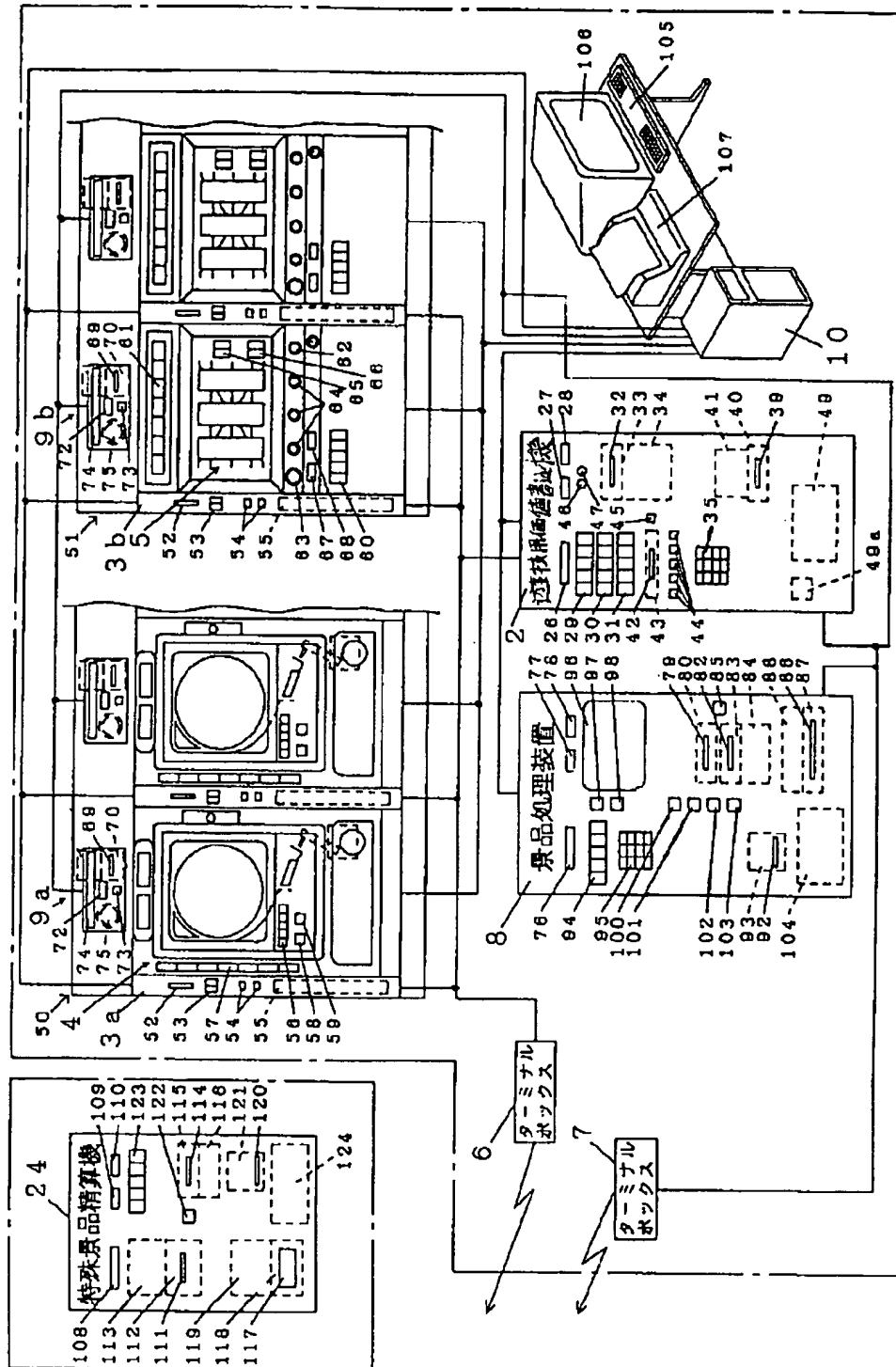
【図5】



【図1】

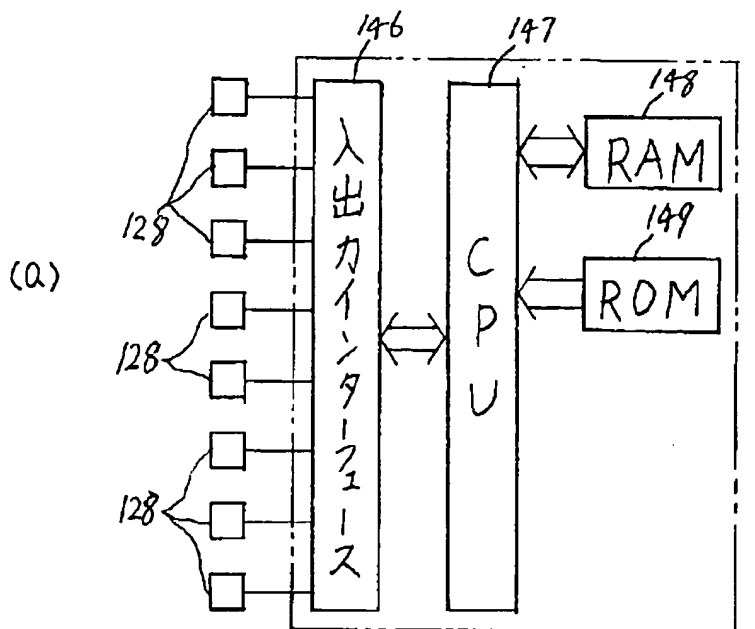


【図2】

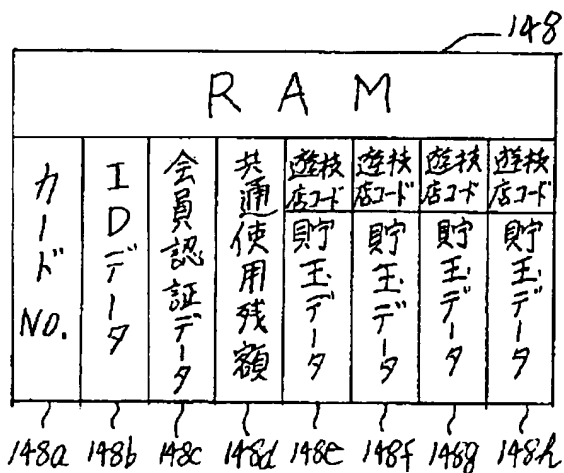




【図4】



(b)



【図6】

F 株式会社

発行日時 91年10月12日PM03:08

処理機NO. 0088

景品カードNO. 12001

景品カード所有者 ○○ ○○

\*\*\*利用明細\*\*\*

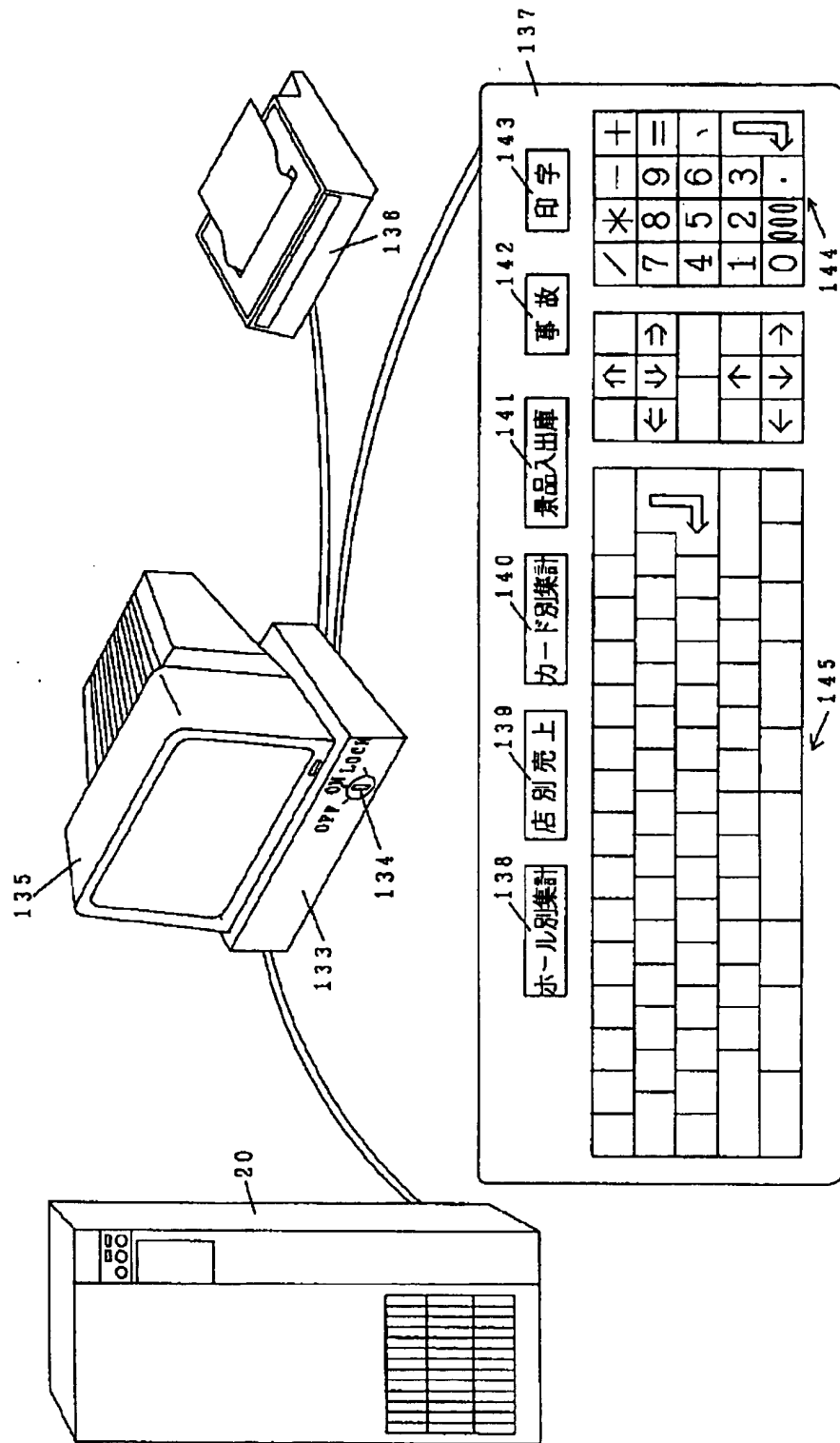
景品名	景品個数	交換額
1. ×××××	3	1200点
2. △△△△△	1	700点
利用前残額		7300点
利用後残額		5400点
景品発送予定日	91年10月15日	
連絡先	×××-△△△△	

【図10】

## 事故カード集計

カードNO.	事故発生日	事故の種別
12003	90.10.2	紛失
12004	90.10.1	残高改ざん

【図7】



## ホー ル 別 集 計

【図8】

店 名	B			C		
月 日	ICカード更新額	特殊景品出庫額	再遊技使用額	ICカード更新額	特殊景品出庫額	再遊技使用額
10/1						
10/2						
10/3						
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
10/30						
10/31						
合計額	B1	B2	B3=B3'*1.35	C1	C2	C3=C3'*1.35
請求額	B1	B2*1.01	B3'*1.3	C1	C2*1.01	C3'*1.3
差 額	B1+B2*1.01-B3'*1.3			C1+C2*1.01-C3'*1.3		

【図9】

## カード別集計 (カードNO. 12001~12020)

カードNO.	12001			12002			12003			12004		
前月残	13,200			78,000			32,000			0		
月 日	更新	使用		更新	使用		更新	使用		更新	使用	
10/1	5,300	15,000	A	15,000	10,000	A	0,500	0	0	0	36,000	A
10/2	12,000	0		23,500	6,500	B	0	0	0	0	0	
10/3	0	7,800	B	8,400	28,600	A	0	0	0	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10/30	6,500	8,500	B	34,600	0		0	0	0	0	0	
10/31	3,000	2,000	C	13,200	0		0	0	0	0	0	
計	167,200	150,000		357,300	247,200		6,500	0	0	0	36,000	
残 高	30,400			188,100			*38,500			☆-36,000		

【図11】

## 店別売上（地域コード0120）

店名	D	E	-----	合 計
10/1			-----	
10/2			-----	
10/31			-----	
売上合計	D1	E1	-----	D1+E1+...
手数料	$D1 \times 0.03$	$E1 \times 0.03$	-----	$(D1+E1+...) \times 0.03$
振込額	$D1 \times 0.97$	$E1 \times 0.97$	-----	$(D1+E1+...) \times 0.97$

【図12】

(a)

月 日	遊技用景品売上額	遊技用景品使用額	再遊技使用額	(手数料)
10/1				
10/2				
10/3				
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
10/30				
10/31				
合 計	b 1	b 2	b3=b3'×1.35	(b3'×0.3)
請求額	b 2 - b 1		b 3' × 1.3	

(b)

景品交換点数総額	割 数 ( % )	一般景品交換額	特殊景品交換額
⋮	⋮	⋮	⋮
b4=b5+b6+b7	(b4/b2) × 100	b 5	b 6

(c)

カタログ景品交換額	貯 玉 額	ICカード更新額
⋮	⋮	⋮
b 8	b 9	b7=b8+b9

フロントページの続き

(51)Int.Cl.<sup>5</sup>

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 5 2 F 8804-2C

庁内整理番号

3 5 4 8804-2C

F I

技術表示箇所

G 0 7 F 7/08